



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES  
CARRERA DE ARTES VISUALES**

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
ARTISTA VISUAL**

**ESPACIOS DIFUSOS EN LA MEMORIA DEL COTIDIANO**

**SANTIAGO QUEVEDO BRAVO**

**DIRECTORA: PILAR FLORES**

**QUITO, 2021**

## **DEDICATORIA**

Este proyecto lo dedico a la memoria de mi papá y a todas las personas que se sientan atrapadas en una neblina de ansiedad.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mi familia y amigos y a todos esos pequeñísimos detalles escondidos en la vida que nos permiten seguir sorprendiéndonos para valorar cada momento vivido.

Agradezco a las personas que colaboraron y aportaron al desarrollo de este proyecto.

A mi directora Pilar Flores por su guía y paciente compañía y a mis profesores de la CAV por las enseñanzas que ayudaron a evolucionar mi arte.

## TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTOS .....	3
ÍNDICE DE FIGURAS .....	5
INTRODUCCIÓN .....	6
<b>CAPÍTULO UNO.....</b>	<b>8</b>
<b>LA MEMORIA COMO CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD.....</b>	<b>8</b>
1.1    LA MEMORIA .....	8
1.1.1 La memoria como proceso mental.....	8
1.1.2 Memoria individual y memoria colectiva .....	9
1.2    EL AUTORRETRATO Y EL VÍNCULO CON LA IDENTIDAD .....	10
1.3    EL RUIDO .....	12
1.3.1 El ruido en el arte .....	12
1.3.2 El ruido en la sociedad contemporánea .....	16
<b>CAPÍTULO DOS .....</b>	<b>18</b>
<b>PROCESO ARTÍSTICO.....</b>	<b>18</b>
2.1 METODOLOGÍAS DE TRABAJO .....	18
2.1.1 Dibujos de bitácora.....	18
2.1. 2 Recorridos audio-sonoros .....	20
2.1.3 Video performance.....	25
2.1.4 Objetos Sónicos .....	28
<b>CAPÍTULO TRES.....</b>	<b>33</b>
<b>EN LA NEBLINA: RUIDO, MEMORIA, SILENCIO.....</b>	<b>33</b>
3.1 LA OBRA .....	33
3.1.1 Portal Neblina .....	33
3.1.2 Océano JVC .....	34
3.1.3 Reminiscencia .....	34
3.1.4 Esculpir el vacío .....	34
3.1.7 Misteryboxsurprise.com .....	35
3.2 MEMORIA DE MONTAJE Y REGISTRO.....	36
CONCLUSIONES.....	40
BIBLIOGRAFÍA .....	41
ANEXOS .....	44

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	<b>“Three Studies for a Self-Portrait”, Francis Bacon, 1973.....</b>	<b>11</b>
<b>Figura 2</b>	<b>Categorías de ruidos del manifiesto "El arte de los ruidos".....</b>	<b>13</b>
<b>Figura 3</b>	<b>Plano para el diseño de un “Entonarumoris” de Luigi Russolo.....</b>	<b>14</b>
<b>Figura 4</b>	<b>Instalación “Istill hear the soft roar of a distant crowd” del artista Ruben D´hers.....</b>	<b>15</b>
<b>Figura 5</b>	<b>Ejercicio de visualización, portadilla de bitácora. Técnica Collage.....</b>	<b>19</b>
<b>Figura 6</b>	<b>Primera ruta de registros – Paseos con Burbuja.....</b>	<b>21</b>
<b>Figura 7</b>	<b>Dibujo de uso y manejo de cámara.....</b>	<b>22</b>
<b>Figura 8</b>	<b>Fotogramas de procesos de exportación de archivo.....</b>	<b>23</b>
<b>Figura 9</b>	<b>Dibujo de esquema de proceso de desarrollos de loops.....</b>	<b>24</b>
<b>Figura 10</b>	<b>Fotogramas de antes y después de editar Evadir el silencio es cosa de todos los días.....</b>	<b>26</b>
<b>Figura 11</b>	<b>Proceso del desarrollo Reminiscencia.....</b>	<b>28</b>
<b>Figura 12</b>	<b>Foto del primer performace Esculpir el vacío.....</b>	<b>29</b>
<b>Figura 13</b>	<b>Monolito metálico en el festival Latop Fest.....</b>	<b>30</b>
<b>Figura 14</b>	<b>Prototipo de casete intervenido.....</b>	<b>31</b>
<b>Figura 15</b>	<b>Dibujo de soporte de puerta.....</b>	<b>31</b>
<b>Figura 16</b>	<b>Logo oficial de Mystery Box Surprise.....</b>	<b>36</b>
<b>Figura 17</b>	<b>Mini mapa de Sub-suelo II y disposición de obras.....</b>	<b>37</b>
<b>Figura 18</b>	<b>Storyboards y guía visual para rodaje.....</b>	<b>37</b>
<b>Figura 19</b>	<b>Imágenes de registro de instalaciones en Subsuelo II.....</b>	<b>38</b>
<b>Figura 20</b>	<b>Imágenes de registro performances en Subsuelo II.....</b>	<b>39</b>

## INTRODUCCIÓN

A lo largo de los últimos diez años, el mundo contemporáneo se ha movilizadado a una velocidad jamás antes experimentada por la humanidad, gracias a los avances tecnológicos como el internet, la cibernética, la reproductividad técnica industrial que nos proyecta hacia una idea de un posible futuro distópico. Es el resultado de la Tercera Revolución Tecnológica Biológica. Hoy las personas, los lugares y los objetos se vuelven desechables, ocupan espacio y se transforman en basura del mundo industrial; todo esto potenciado y acompañado de una pandemia mundial que ha cambiado las dinámicas sociales, económicas, laborales y culturales. Se vive una crisis donde la sociedad está en un ruido permanente, en esa medida se buscan nuevas respuestas de encuentro en lo personal y en lo colectivo. El autor en esta investigación inicia una expedición hacia su propia identidad, perdida en la seducción de la nebulosa de información, esa que nos aleja de la propia esencia, y convirtiéndonos en una mercancía del mercado, al someternos a un sistema que no nos permite cuestionar y cuestionarnos.

La propuesta consiste en la reconstrucción consciente e inconsciente de la memoria del artista, en base a imágenes del cotidiano como herramientas para construir una serie de obras que buscan una realimentación, como cierre de un proceso en mutación. El cotidiano es un espacio transitorio de creación constante, que fluye y está compuesto por una estela de fenómenos variables, que se entrelazan en distintas dimensiones del tiempo y del espacio. El desplazamiento del cotidiano es visualizado como una neblina misteriosa. Esta investigación busca reencontrar al artista con su cotidiano, del cual se encontraba alejado, apropiándose de su identidad al generar nuevas estrategias para visualizar su entorno.

En el primer capítulo se abordan los conceptos sobre memoria desde lo cognitivo, lo personal y lo colectivo, para entender como esta es un punto de partida para poder adentrarnos en el concepto de identidad. Por otro lado se reflexiona sobre como el autorretrato sirve como herramienta de visualización para identificar elementos propios del cotidiano o nuestros sentimientos. Por último, se analiza la relación que genera el ruido en el

arte y la sociedad a partir de textos como el Enjambre de Byung-Chul Han y el Arte del Ruido de Luigi Russolo.

En el segundo capítulo se describen los procesos metodológicos que fueron abordados para el desarrollo de las obras y se exponen las distintas estrategias que permitieron la evolución del proyecto hacia lo instalativo, a partir de un archivo personal del artista y un proceso registrado en dibujo.

En el último capítulo se explica la propuesta final del proyecto y sus obras, que darían como resultado la exposición *En la Neblina: Ruido, Memoria, Silencio* y la experiencia montaje en un contexto pandémico y resuelto como una exposición virtual. También se narran las conclusiones de la investigación teórica artística.

# CAPÍTULO UNO

## LA MEMORIA COMO CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD

### 1.1 LA MEMORIA

#### 1.1.1 La memoria como proceso mental

A nivel general, la memoria es la capacidad de retener información, codificarla y recuperarla a voluntad propia. Esta es una de las herramientas cognitivas más importantes y complejas de los seres humanos, pues nos permite recordar hechos, ideas, sensaciones, relaciones entre conceptos y todo tipo de estímulos o información del pasado registrados en el cerebro. Esta actúa en la mayoría de actividades cotidianas. (Rodríguez,2020)

En términos biológicos la memoria se refiere, según Bernabéu (2017) “a la capacidad que presentan los seres vivos para adquirir y retener información de sí mismos, de su entorno y de las consecuencias de su comportamiento”. (p.18)

Desde lo cognitivo hay varios tipos de memoria y las más importantes son: la **memoria sensorial**, la más breve de todas es la que mantiene información inmediata apreciada por los sentidos. La **memoria a corto plazo** es la que procesa los estímulos retenidos por la memoria sensorial y tiene la tarea de manipular la información para almacenarla provisionalmente hasta ser procesada adecuadamente por el cerebro. Esta también contempla la memoria de trabajo que nos permite crear situaciones, asimilar tareas de comprensión, razonamiento y aprendizaje para la resolución de problemas. La **memoria a largo plazo**, es la que nos permite codificar y retener recuerdos de forma casi ilimitada por un largo período de tiempo. (Cognifit, 2020)

José Luis Díaz (2019) dice que la memoria es una herramienta de recuperación de la información vivida y que es siempre un proceso de reconstrucción:

La investigación cognitiva indica que el recuerdo es la recreación, re- construcción y aun el montaje en el tiempo presente de una representación de algo ocurrido o aprendido y que esa re-presentación no es como una foto o una película, sino una remodelación dinámica de estímulos recibidos o experiencias vividas que ya de suyo distan de ser reflejos fieles de una realidad objetiva y concreta, sino codificaciones y construcciones de sectores calificados de los estímulos o de la experiencia. (p.514)

En base a esta cita se puede inferir que toda memoria es una reconstrucción ideal de lo que realmente fue, en esa medida la subjetividad, información y el conocimiento influyen en esta recreación fragmentada de varios eventos que se juntan para darle forma al recuerdo. Paul Ricoeur refuerza esta idea manifestando que la memoria es la realidad anterior, es todo lo vivido que ya es pasado y se convierte en la guía como límite de la configuración del recuerdo en imágenes, que se sitúan en una función propiamente temporal. Memoria se entiende como todo lo que construye el presente, que se edifica desde la subjetividad y lo colectivo. (Ricoeur, 2000)

“El tiempo no es real más que en la medida en que tiene un contenido, es decir, en que ofrece una materia de acontecimientos al pensamiento”. (Halbwachs 1950 citado en Mendoza 2005, p.129)

### **1.1.2 Memoria individual y memoria colectiva**

La memoria individual está conformada por las experiencias del pasado que podemos recordar sobre nuestra historia de vida personal y está sujeta a una memoria colectiva que le da cimientos. Esta se almacena en la mente y en el cuerpo y se manifiesta como un diálogo interno continuo.

En el ejercicio de ser transferida y reconocida por otra persona, termina convirtiéndose en un acto de comunicación que construye una colectividad, pues la comunicación es uno de los procesos que mantienen la memoria colectiva.

Según Mendoza (2005): “La comunicación logra que el pasado esté en el presente o, más exactamente, que eventos significativos del pasado tengan significado en el presente”. (p.9) De este modo se entiende que los acontecimientos le dan sentido y valor al tiempo vivido. Los individuos generan una serie de huellas por los sitios que han ocupado, “configurando el espacio a su manera” (Mendoza, p.5)

La memoria colectiva o social es aquella que corresponde a los diferentes grupos que coexisten en el mundo, los integrantes de estos grupos establecen relaciones e intercambian pensamiento, creando una cultura propia, generada por la unión de varios puntos de vista en torno a diversas situaciones. El colectivo es un punto de apoyo para que la cultura se mantenga, desarrolle y pueda crecer. La memoria individual busca fijarse, dándole importancia representativa a un acontecimiento y en lo colectivo se suman estas memorias y construyen la memoria social.

También existen otras formas para evocar el recuerdo colectivo a través de la incorporación de artefactos e instrumentos, que sirven como objetos de referencia para interpretar y entender el tiempo pasado, que construyen narrativas que describen de ciertas experiencias interiorizadas en la cultura y sus significados.

Estos objetos funcionan como un medio comunicativo tangible que se conservan en museos, archivos, monumentos, etc. Estos cumplen con la intención de permanecer en el tiempo y no caer en el olvido para enunciar una época, modas, acontecimientos y modos de producción. Los espacios se adecuan y modifican de acuerdo a su tiempo, funciones y condiciones. (Jelin. E, 2002) Los objetos culturales buscan retratar lo que representa su sociedad y muestran sus procesos, formas, mecánicas, en si el sistema de producción del mundo en el cual estos funcionan.

## **1.2 EL AUTORRETRATO Y EL VÍNCULO CON LA IDENTIDAD**

El retrato busca el reconocimiento a través de la interpretación mimética sobre alguien e inmortalizarlo sobre un soporte o superficie. El autorretrato es un subgénero del género de

retrato, propio de la pintura y de las artes gráficas. El retrato ha existido como una necesidad desde los inicios del arte, pero no fue hasta la Baja Edad Media del siglo XIV que el autorretrato surgió y proliferó, puesto que antes de ello el retrato estaba destinado únicamente a individuos de las clases altas, representando un signo de poder y permanencia en el tiempo. Sin embargo, los artistas que producían las obras no tenían el privilegio de autorretratarse para ser recordados y reconocidos. Según el historiador Carlos Cid Priego (1985): “El autorretrato habría sido el crimen sacrílego y social de un loco.” (p.179).

El florecimiento del autorretrato se dio a partir del Renacimiento, principalmente en Italia, extendiéndose posteriormente a Alemania y otros países, según Priego (1985) a más libertad individual mayor cantidad de autorretratos. El ejercicio del autorretrato es más complejo y reflexivo que el retrato, ya que el modelo es también el autor y receptor, conllevando un proceso de autoobservación e implicación más profundos, interiorizando y aceptando facultades tanto físicas como psicológicas de su persona.

Figura 1:  
*“Three Studies for a Self-Portrait”, Francis Bacon, 1973*



Fuente: <https://www.wikiart.org/en/francis-bacon/three-studies-for-self-portrait-1973>

Los autorretratos del pintor Francis Bacon son ejemplos de un particular manejo de la plástica que le permitieron adentrarse más allá de lo que las formas convencionales reflejaban, reflejando aspectos psicológicos y emocionales. Sus retratos encaran la violencia, el horror y la pasión que el artista experimentó y sobrellevó durante toda su vida.

El autorretrato en la gran mayoría de los casos no busca ser una práctica remunerada ni comercial, ya que responde a motivaciones de catarsis, de visualización y búsqueda individual. El estudio del autorretrato permite vislumbrar la evolución del artista en el transcurso del tiempo, la percepción de su contexto y la capacidad de entender su clase social y sus intereses. El autorretrato funciona como una herramienta de validación existencial.

## 1.3 EL RUIDO

### 1.3.1 El ruido en el arte

Según la RAE ruido es un sonido inarticulado, sin ritmo, ni armonía y confuso. A nivel acústico se pueden encontrar diversos tipos de ruido, ligados a la forma de producción sonora y su intensidad. El ingeniero de sonido Martín Domingo (2014) plantea que existen cuatro tipos de ruidos según su intensidad y evolución temporal: los primeros son los **ruidos continuos**, mantienen una intensidad constante durante un largo tiempo, como el ruido de un motor; los segundos son los **ruidos fluctuantes**, cuya intensidad va variando de forma periódica o aleatoria a lo largo del tiempo, como el ruido del tráfico; los terceros son los **ruidos transitorios** los cuales tienen inicio y final en un intervalo corto de tiempo, como una motocicleta acercándose y alejándose con la misma viada; por último se encuentran los **ruidos de impacto** que son aquellos que aumentan bruscamente su intensidad durante un breve impulso, como los golpes de un martillo. (2014)

Se empieza a involucrar al ruido dentro del arte a partir de inicios del siglo XX, cuando las vanguardias buscaron nuevas formas de expresión, a partir de experimentar con sonoridades disonantes y extrañas, alejándose del ideal clásico que buscaba la pureza y armonía de las melodías. Luigi Russolo artista futurista, señala que esta tendencia se da paralelamente a la evolución y multiplicidad de máquinas en la sociedad, lo cual ha exaltado

y excitado la sensibilidad colectiva, dejando atrás la pureza carente de emociones.  
(Russolo,1913)

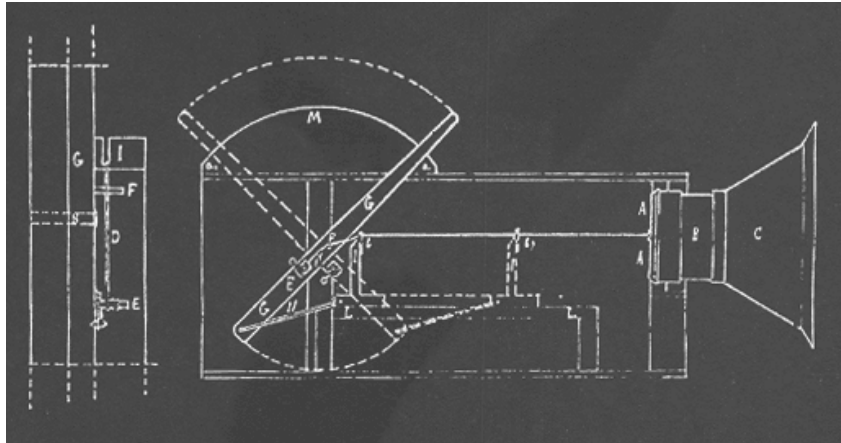
En el manifiesto futurista *El arte de los ruidos* (Russolo,1913) se declara la insatisfacción sonora que producen los sonidos puros, lo que llevó a la búsqueda de una variedad infinita de los llamados “sonidos-ruidos”, los cuales se hallaban mucho más cercanos al entorno cotidiano y aún no habían sido explorados. Se buscaba disolver el arte en lo cotidiano. Esto llevó a Russollo a realizar un esquema con las seis variedades de “sonidos ruidos”, que utilizó como referencia para crear una serie de *Entonarumori* o *Entonaruidos*, máquinas de carácter mecánico que reproducían “sonidos-ruidos”, con ellas Russollo y su colega Marinetti realizaron varias actuaciones por Europa.

**Figura 2:**  
*Categorías de ruidos del manifiesto "El arte de los ruidos"*

1	2	3	4	5	6
<b>Estruendos</b>	<b>Silbidos</b>	<b>Susurros</b>	<b>Estridencias</b>	<b>Ruidos obtenidos</b>	<b>Voces de animales</b>
<b>Truenos</b>	<b>Pitidos</b>	<b>Murmulos</b>	<b>Chirridos</b>	<b>a percusión sobre</b>	<b>y de hombres:</b>
<b>Explosiones</b>	<b>Bufidos</b>	<b>Refunfuños</b>	<b>Crujidos</b>	<b>metales, maderas,</b>	<b>Gritos, Chillidos,</b>
<b>Borboteos</b>		<b>Rumores</b>	<b>Zumbidos</b>	<b>pieles, piedras,</b>	<b>Gemidos,</b>
<b>Baques</b>		<b>Gorgoteos</b>	<b>Crepitaciones</b>	<b>terracotas, etc.</b>	<b>Alaridos, Aullidos,</b>
<b>Bramidos</b>			<b>Fricaciones</b>		<b>Risotadas,</b>
					<b>Estertores</b>

Fuente: [https://cc-catalogo.org/site/pdf/Russolo\\_Luigi\\_El\\_arte\\_de\\_los\\_ruidos\\_Manifiesto\\_Futurista.pdf](https://cc-catalogo.org/site/pdf/Russolo_Luigi_El_arte_de_los_ruidos_Manifiesto_Futurista.pdf)

**Figura 3:**  
*Plano para el diseño de un "Entonarumoris" de Luigi Russolo*



Fuente: <http://www.ccapitalia.net/?p=1620>

Las máquinas *Entonaruidos*, de las cuales en la actualidad solo existen replicas, sirvieron como referente para la exploración de sonoridades en el movimiento de música concreta, a finales de la década de los 40s. Así, se emplearon artefactos electrónicos, como el magnetófono, que permitían manipular el sonido, el cual tenía la característica de ser un material fugaz en el tiempo. El sonido podía ser grabado en cintas plásticas recubiertas por óxido de hierro (cintas electromagnéticas), que permitían registrar, volver a escuchar y mezclar sonidos del cotidiano, y transformarlos en algo más complejo. (Lvovich, 2007)

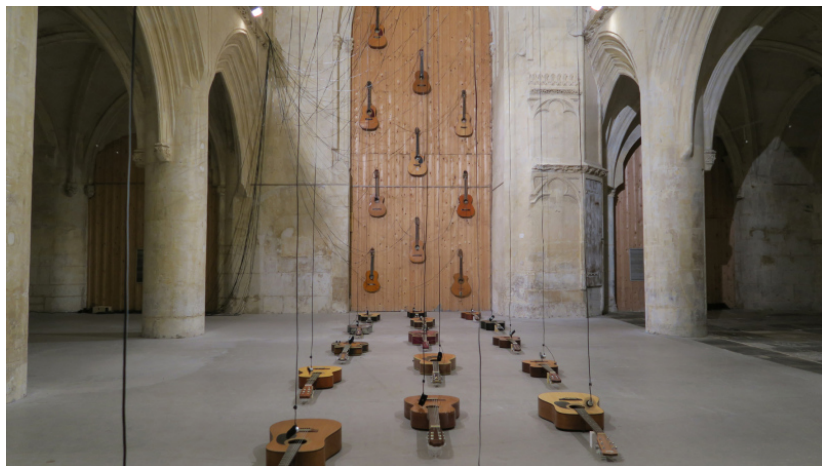
De esta manera la experimentación con el ruido fue evolucionando, incorporando nuevas metodologías que involucraron más sonidos, texturas distorsionadas y saturadas en su exploración artística. Es así que el manejo del ruido siempre ha tenido una intención y carácter disruptivo, enfrentando las convenciones y límites aceptados de acuerdo al tiempo y contexto de los actores que lo producían. Como ejemplo de ello tenemos la intervención de instrumentos musicales, como lo hizo la banda Sonic Youth en sus guitarras eléctricas; o como la escena Noise que ejecutaba performances estrepitosos y viscerales como crítica al boom de la cultura pop cuya esencia manifestaba el desmesurado consumo que existía en Japón en los años 80s. (Amorín, 2020)

El arte sonoro tiene una definición ambigua, abriendo un espectro amplio de tipos de obra que vinculan lo visual con lo sonoro, entendiéndolo de varias y muy distintas maneras. Aunque hay ciertos puntos en común entre estas interpretaciones, según el texto *Concepciones del arte sonoro* (2009) escrito por la investigadora alemana Helga de la Motte-Haber se señala los siguientes: lo kinestésico, rasgo propio de su naturaleza ambigua, que vincula y entrelaza distintos sentidos; la modificación y apropiación del lugar en donde estas se sitúan tanto el espacio físico, el abstracto y repensar el espacio común o donde estas y los espectadores se sitúen; otro aspecto, y talvez el más característico, es el ser efímero, lo que significa que dura un periodo de tiempo limitado.

El arte sonoro por lo general suele ser presentado en dos tipos de formas. La primera es por medio de la instalación, que sitúa una serie de elementos en un espacio determinado y forma una puesta en escena, generando un sistema que no requiera de la energía de alguien para mantenerse funcionando en el tiempo. La segunda está vinculada a la práctica del performance donde el interprete tiene un rol más protagónico, siendo el cuerpo el flujo conductor de la experiencia.

**Figura 4:**

*Instalación "I still hear the soft roar of a distant crowd" del artista Ruben D'hers*



Fuente: <http://rubendhers.net/i-still-hear-the-soft-roar-of-a-distant-crowd/>

### 1.3.2 El ruido en la sociedad contemporánea

Según el filósofo coreano Byung-Chul la cultura actual introduce a sus ciudadanos en un círculo vicioso, entre alcanzar un ritmo de trabajo frenético y un estado de cansancio constante generado por un rendimiento sin energía. Han considera que la sociedad mundial está viviendo un proceso llamado “la sociedad del cansancio”. (Álvarez, 2018) Bien podría llamarse también la sociedad del ruido que impide a la persona encontrarse con sus verdadera esencia. A esto se suman las interferencias que producen los medios de comunicación (televisión, radio, redes sociales) .

Desde siempre fue la tradición oral la que permitió conocer lo que pasaba al interior de las sociedades. Posteriormente con los avances de la teconología se fueron ampliando las capacidades de comunicación, el cinematógrafo contribuye con las imágenes, después se produce el paso al primer medio mundial de comunicación que es la radio, que engloba al planeta en pocos instantes y otorga una forma de pensamiento, así empieza el adoctrinamiento a gran escala. A paso seguido y desplazando a la radio en los sectores urbanos aparece la televisión y con esta una primera campaña de acondicionamiento mundial de gustos, pensamientos y nuevas costumbres a seguir, a través de la publicidad Por supuesto, este efecto se impregna en la sociedad con mayor violencia y eficacia con la implementación de la tecnología existente hoy en día, donde la inteligencia artificial ya es un hecho y recopila en bases de datos gigantescas toda la información de nuestra movilidad en la red, viajando a velocidades que se aproximan al 5G. (Pichardo, 2019)

El autor José Luis Brea (2004) manifiesta que las empresas saben el valor del “capital de la identidad”. Todo el mundo busca “encontrarse a si mismo” y ellas buscan satisfacer a los individuos en el proceso de construcción de su propia biografía, a través de los dispositivos de anuncio y publicidad, que utilizan el recurso de lo visual para cargar al espectador con un deseo de identificación. Al caer las personas dentro de estos modelos preestablecido

pierden su capacidad de pensar y encontrar sus propias formas de aproximarse a sus reflexiones y procesos únicos (Brea, 2004).

Como se mencionó anteriormente Byung-Chul Han, citado por Alvarez (2018), sostiene que la sociedad del siglo XXI ha sufrido un cambio de paradigma, convirtiéndose en un sistema de control para elevar el rendimiento, el cual usa como base la idea del “positivismo”, que brinda al individuo la posibilidad de ser su propio jefe lo que le permite autorregularse. Surge la idea de que si fracaza solo se debe a un bajo rendimiento y desgano de subir y alcanzar metas más grandes, esto lleva a la persona a un proceso continuo de auto-obligarse a ser siempre productiva, provocando un exceso de estímulos en los individuos.

En esta situación Byung-Chul Han, observa que, estos destellos que la tecnología produce, son tan fuertes y llamativos, que encandillan nuestras miradas, haciéndonos perder de vista los efectos nocivos que esta produce en la realidad. En este estado de desosiego, los individuos, según Han, pierden la virtud del respeto, que se relaciona al don de la mirada, don que nos permite mirar hacia atrás y a los demás. (Álvarez, 2018)

## **CAPÍTULO DOS**

### **PROCESO ARTÍSTICO**

El propósito de la investigación fue involucrar en una obra artística herramientas para la exploración de las memorias del cotidiano y la construcción de la identidad. Se empleó el método de investigación cualitativo, con un enfoque fenomenológico que permitió la observación y comprensión del problema planteado.

El desarrollo del proyecto tuvo una duración de tres años aproximadamente. Se involucraron varias y diversas dinámicas, algunas llevadas a cabo en distintas temporalidades y otras desarrolladas a la par. Las decisiones se tomaron de acuerdo como se iban presentando en el devenir, generando procesos cronológicos que contribuyeron para la construcción del resultado final, la exposición *En La Neblina, Ruido, Memoria, Silencio*.

De este modo, el autor planteó las siguientes metodologías para el desarrollo de la investigación: en una primera etapa se recolectaron imágenes y datos para generar archivos y elementos para ser procesados, estableciendo como metodologías “los dibujos de bitácora” y “recorridos audio-sonoros”. La segunda fase se enfocó en la creación de obras con los recursos recolectados en la primera etapa, elaborando objetos y materiales que sintetizaron los procesos y experiencias adquiridas, entre las cuales están “video performance” y “objetos sónicos”.

#### **2.1 METODOLOGÍAS DE TRABAJO**

##### **2.1.1 Dibujos de bitácora**

Esta metodología consiste en la visualización del proceso y evolución del proyecto por medio del dibujo, el collage y escritos recopilados en una bitácora formato A3. Esta práctica

funcionó como medio para sintetizar e interiorizar el resto de metodologías, como el desarrollo de la conceptualización de instalaciones, el plasmar ideas gráficas para el desarrollo de videos, analizar el funcionamiento de dispositivos tecnológicos, además del estudio de rutas y derivas en el cotidiano.

**Figura 5:**  
*Ejercicio de visualización, portadilla de bitácora. Técnica Collage.*



Fuente: bitácora escaneada del artista. Archivo personal.

El observar desde la bitácora fue el primer método de trabajo en la investigación, siendo este un vehículo eficaz para arribar al resto de prácticas e ideas que surgieron en el proceso. Así mismo, esta herramienta brindó la posibilidad al artista de tener la información de sus avances a la mano, llevándola consigo a sus espacios de trabajo y en sus derivas, agilizando su capacidad de apuntes, además de servir como herramienta visual para facilitar el entendimiento de creación con otros colaboradores.

En cuanto al diseño que el artista empleó en la bitácora, este no respondió a un orden pre-establecido, por el contrario el diseño se fue dando de forma caótica, al igual que el proceso en general, regido por el devenir, por lo que la bitácora se presenta como bocetaje, hecho

a lápiz, en su mayoría, y apuntes rápidos. El seguimiento del proceso de investigación gráfica en la bitácora finalizó en la fase de montaje de las instalaciones, habiendo sostenido un trabajo de observación de aproximadamente de dos años.

*Ver anexo 1*

Al finalizar el montaje y registro de las instalaciones, se retomó el proceso de bitácora con un enfoque de edición de todo el contenido registrado, momento en el que se agregaron y corrigieron cosas que, en el proceso de recopilación de información quedaron vacías o sin concluir. El producto final se escaneó posteriormente para darle un tratamiento en computadora y convertirlo un archivo digital.

Este archivo se utilizó como un apoyo visual para la comprensión del proyecto y de las obras finalizadas. Algunos dibujos terminaron formando parte de la experiencia expositiva virtual. Las hojas originales de la bitácora se archivaron y guardaron en una carpeta para su conservación.

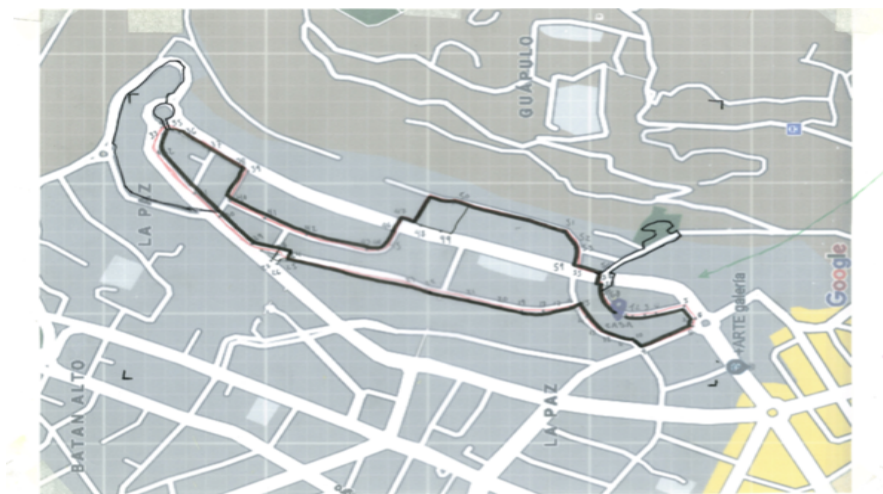
### **2.1. 2 Recorridos audio-sonoros**

Para la siguiente metodología se buscó encontrar formas de registro que agudizaran y dinamizaran la observación del espacio cotidiano del artista, con el fin de encontrar nuevos objetos y vistas de su propio entorno, tomando como base la intuición.

A partir de esa premisa, del observar y registrar elementos provenientes del cotidiano, la metodología planteó hacer una serie de derivas en circuitos por espacios que se creían asimilados por completo. La investigación inició con unos paseos en compañía de la mascota del artista “Burbuja”, estas iniciaron desde la calle Muros (morada del artista) y se extendieron por distintas rutas del vecindario de la González Suárez, cercanías del barrio la Floresta y Guápulo. Estos primeros recorridos se iban registrando en la bitácora en base de un ejercicio de memoria, en el que se narró los acontecimientos y fenómenos ocurridos en los paseos, acompañados por dibujos, fotografías y objetos recolectados.

Ver anexo 2

**Figura 6:**  
*Primera ruta de registros – Paseos con Burbuja*

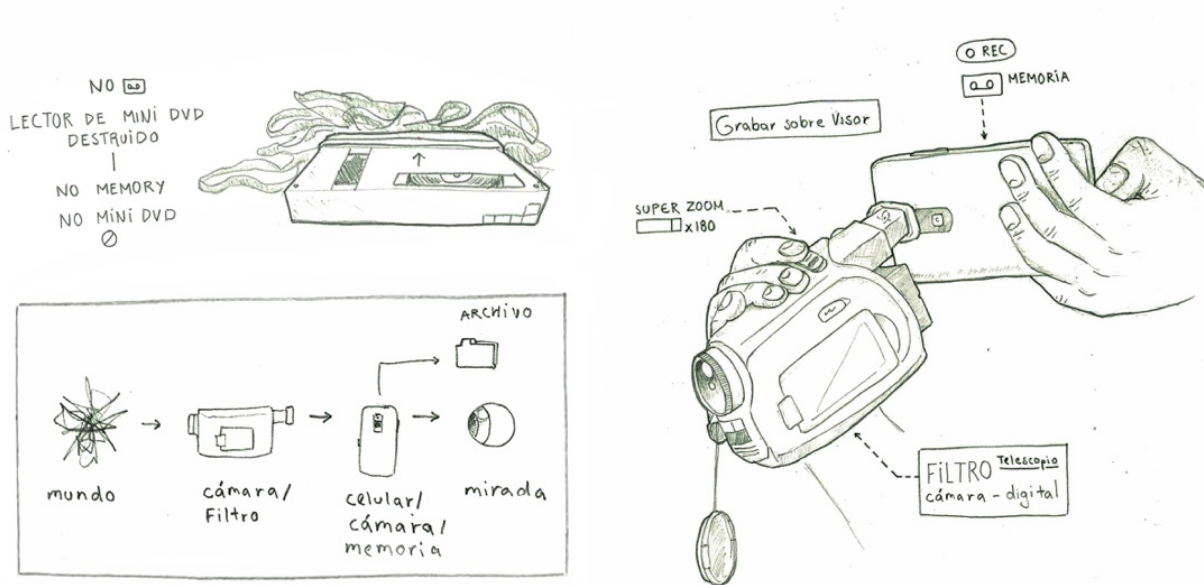


Fuente: bitácora escaneada del artista. Archivo personal

En el transcurso de la investigación se empezaron a notar elementos y fenómenos que parecían haber estado ahí durante mucho tiempo, detalles al parecer desapercibidos, que empezaban a reconfigurar los paisajes urbanos del cotidiano del artista. En medio de este ejercicio de fijación por las cosas que la rutina y el ruido de las pantallas habían opacado, salieron a relucir objetos del hogar que también habían sido olvidados y permanecían escondidos o en desuso.

Entre estos objetos encontrados, dos en particular llamaron más la atención: una pequeña grabadora para entrevistas y una video cámara casera, máquinas de registro perdidas en el tiempo pertenecientes a los padres del artista. Estos aparatos, por causa del paso del tiempo y el desuso, presentaron cambios en su funcionalidad, particularidades como trabarse o cambiar de velocidad a mitad de la reproducción de un casete, entre otras singularidades. Estas características llamaron la curiosidad del artista, incorporándolos como herramientas de observación de su cotidiano. Esto cambió radicalmente las formas de registro en lo que continuó la investigación.

**Figura 7:**  
*Dibujo de uso y manejo de cámara*



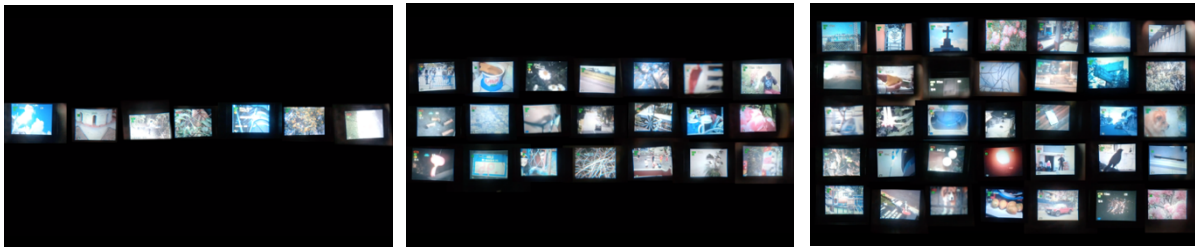
Fuente: archivo de dibujos editados de bitácora del artista

El primero de los dos dispositivos que se sumaron a la investigación fue una cámara de video digital JVC, adquirida por su padre en el año 2005. Esta perdió la capacidad de reproducir MiniDVDs, por lo que no se podía grabar con ella. Aun así, la cámara si logró prenderse, además su lente digital con un zoom de 200x sirvió como un telescopio. La experiencia de mirar a través de ella fue única, por lo que se la utilizó como un filtro mecánico digital. Este se lo usó colocando la mira manualmente a la cámara del celular del artista, donde se grabó lo visto dentro del dispositivo en la memoria del teléfono.

Esta metodología de registro con cámara en mano generó la apertura de un archivo formado por pequeños clips de video de entre treinta segundos a un minuto y medio de duración. El contenido de estos videoclips muestra escenas e imágenes contemplativas del contexto del artista. Los videos fueron archivados periódicamente cada trimestre en una

carpeta digital, posteriormente se hizo una curaduría de los clips para transformarlos en archivos que se pueda mostrar y visualizar.<sup>1</sup>

**Figura 8:**  
*Fotogramas de procesos de exportación de archivo*



Fuente: archivo audiovisual personal del artista

El segundo de los dispositivos encontrados fue una mini casetera, que la madre del artista utilizaba para escuchar música. Este dispositivo tiene la capacidad para registrar audios en cualquier locación, además de contar con un controlador manual de velocidad, que acelera o ralentiza los audios que se reproducen. La particularidad de este aparato es que con el desuso el motor central se descompuso, lo que provocaba una irregularidad en la grabación y reproducción. La solución a este problema fue intervenir los casetes, cortar las cintas electromagnéticas que estos poseen dentro y convertirlas en un loop analógico. Lo que permitió que la casetera no se tragara las cintas y solo altere la forma de grabación de los audios.

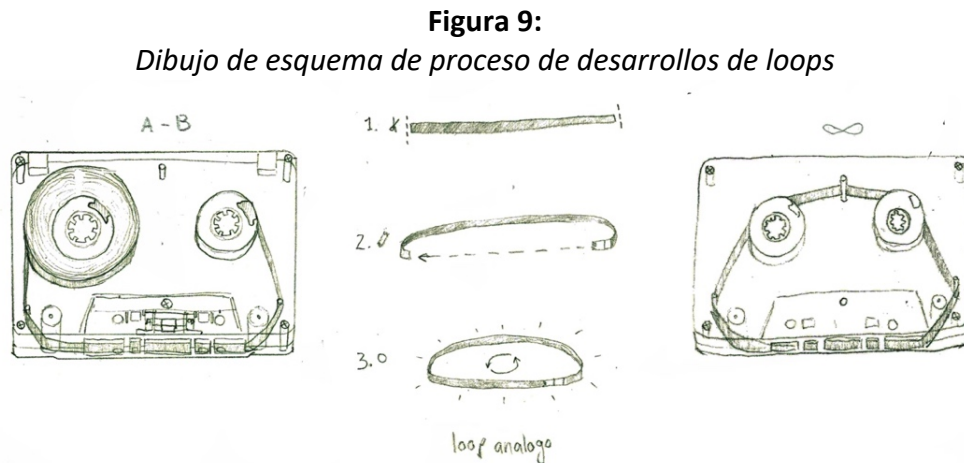
Un **loop** es un término apropiado por la música electrónica, que se lo traduce como bucle, este término se refiere a la repetición continua de inicio a fin de un fragmento de audio, como un círculo. Estos loops generaron otro archivo conformado por pequeños loops de cintas de entre de 13 a 15 segundos de audio. En su contenido sonoro se recogieron ambientes de interiores, breves paisajes sonoros de exteriores, conversaciones y collages

---

<sup>1</sup> Se tomó como referente de inspiración los planos de la película *66 Scenes from America* (1982) de Jørgen Leth

de texturas sónicas, extraídas de las derivas manejadas por la intuición y la exploración sonora.

Se archivó los loops de cintas con una pequeña etiqueta pegada en la que se dató la fecha de recolección y una breve descripción de las sonoridades grabadas. Posteriormente este proceso de archivo también se digitalizó para una mejor manipulación del material.



Fuente: archivo de dibujos editados de bitácora del artista

Con estas herramientas incorporadas, las rutas se fueron flexibilizando con las nuevas dinámicas de registro, lo que permitió explorar nuevos rumbos, incluso alejándose de los espacios propios de la rutina. Dado a lo extraño de estas prácticas contemplativas, el ejercicio se convirtió en un acto de irrupción en los espacios por los que se transitaba, llamando la atención de personas alrededor, convirtiendo esta actividad como casi performática. En este transcurso, las metodologías se fueron perfeccionando técnicamente y sensiblemente, aprendiendo a ser más ágil, discreto, atento en la captura.

Los archivos se mantuvieron activos entre los años 2018 al 2020, y se llegaron a recopilar aproximadamente 825 clips de videos y 200 audios. El corte de los archivos se dio el mes de septiembre del año 2020 para su estudio. La revisión de los archivos permitió la identificación de elementos para la construcción de la exposición, además de servir como material audiovisual para el desarrollo de distintas obras.

### 2.1.3 Video performance

Las dinámicas de creación fueron más lúdicas y espontáneas generando varios resultados de obra en el marco del video performance.

El primero de estos resultados se observa en la serie *Evadir el silencio es cosa de todos los días*, la premisa fue la interacción del cuerpo con objetos con potencial, para generar ruido visual en espacios familiares, materializando reflexiones que tratan sobre la inconformidad de la rutina que generan ansiedad como: consumos alimenticios, descontrolada navegación en el internet, tendencias autodestructivas, entre otras. La serie contó con un número de 6 ejemplares en su primer corte, cada uno filmado y realizado sin ninguna preparación previa.

El **Chroma** es un recurso utilizado en el cine desde antes del año 1930 para sobremontar imágenes en post-producción o edición, en una superficie por lo general de color verde o azul. Fue empleado para representar el elemento del ruido percibido en el cotidiano. Este recurso se utilizó en la mayoría de ejemplares de la serie, experimentando con él en varios materiales como: pintar un casco de construcción, utilizar colorantes vegetales para pigmentar el pan de una hamburguesa o colorear de verde una fuente de slime.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> La obra tiene como referente la obra *Three Transición* (1973) del artista Peter Campus, al igual que su obra en general. Para el montaje de la obra también se tomó en cuenta las múltiples instalaciones del artista Nam June Paik.

**Figura 10:**

*Fotogramas de antes y después de editar Evadir el silencio es cosa de todos los días*



Fuente: archivo audiovisual del artista

Paralelamente surge un concepto de obra más elaborado sobre la relación del ruido y las vivencias cercanas del artista, dando como resultado el video performance *Memorias de un Requiem*, performance con un enfoque más introspectivo y personal, llevado a cabo como una pieza de música concreta. La idea consistió en aludir de forma absurda al trajín que hacen los músicos para desplazar sus instrumentos de un lugar a otro, pero, llevado a cabo como un ritual de despedida. El fin de esta obra fue procesar de forma ritual y artística el fallecimiento del padre del artista, el cual fue músico y guitarrista clásico.

De ese modo se puso en escena al automóvil del artista, que obtuvo como herencia, en medio de la calle de su domicilio. La acción se realizó por la noche, para darle una atmósfera lúgubre y de suspenso y consistió en acomodar dentro de la cajuela varios instrumentos que le pertenecieron al padre del artista, en su gran mayoría guitarras e instrumentos de cuerda. Dentro de la cajuela se ubicó una grabadora de audio para grabar las sonoridades que los instrumentos hacían al ser acomodados. La secuencia concluyó con la cajuela llena de instrumentos los cuales fueron llevados en el carro a un lugar desconocido, que podría entenderse como el más allá. Entre los aspectos técnicos para el registro del video se contó con un equipo de tres personas que estuvieron operando la cámara, la máquina de humo y facilitaron el traslado de los instrumentos al interior del automóvil.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> La obra tuvo en cuenta durante su conceptualización y desarrollo las reflexiones sobre “no música” y música del artista sonoro y conceptual John Cage.

El registro del performance tuvo un proceso de edición en post-producción donde se convirtió al blanco y negro y parchado cuadro a cuadro para quitar la marca del automóvil. También se editó el audio original grabado desde el interior de la cajuela poniendo un delay para prolongar la permanencia de los sonidos, generando mezclas sónicas interesantes, a este resultado sonoro se le adjuntó a modo de banda sonora la pieza *Sultrato Reverse*, compuesta inicialmente por Jorge Quevedo, padre difunto del artista, meses antes de su muerte y posteriormente reeditado por el artista como ejercicio conmemorativo<sup>4</sup>.

Por último, dentro de esta categoría de creación donde se vincula el video y el performance está la obra *Reminiscencia*, una animación de la silueta del artista, tomando una ducha, estructurada por fragmentos del material de video de *Recorridos Audio-Sonoros*. La intención de esta obra fue hacer una unión del mundo íntimo con el mundo exterior y de lo mental con lo corporal, generando una suerte de neblina humana de imágenes e información en movimiento.

Para lograr el resultado el artista, en primera instancia, se grabó tomando una ducha. Posteriormente al video se le recortaron varios frames para tener una base de referencia más simplificada. Con el producto entrecortado se inició el proceso de animación que consistió en recortar cuadro a cuadro la silueta del artista, dejando un vacío en el interior del perfil y rellenando el fondo con verde, para usar chroma y así sobremontar una secuencia de imágenes de archivo sobre el fondo. Estos fotogramas estarían exportados en formato PNG para conservar sus propiedades de transparencia y de igual manera poder reproducir videos dentro de esta silueta transparente.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Sustrato Reverse: <https://www.youtube.com/watch?v=U75qGHH4T4M>

<sup>5</sup> La obra está inspirada en una la escena de la película *Paranoid Parck* (2007) del director Gus Van Sant, en la que el protagonista toma una intensa ducha para procesar el duro acontecimiento por el que pasó, al matar a un guardia por accidente. Min de la escena 49:19.

**Figura 11**  
*Proceso del desarrollo Reminiscencia*



Fuente: archivo audiovisual del artista

Cuando los fotogramas de la animación estuvieron listos para ser ensamblados se hizo una selección variada de videos extraídos del archivo del artista, para generar dos secuencias de collage de video y ser reproducidos en la animación. Cuando la animación estuvo ensamblada conjuntamente con los videos, se hizo una modificación de color general con el fin de obtener un resultado más homogéneo y atractivo.

Por último, el video se lo ambientó con una amalgama de retazos del archivo de audio de la metodología *Recorrido Audio-Sonoros* que fueron sometidos a procesos de edición de audio digital, donde se los distorsionó y aumentó reverberación para generar un ambiente sonoro saturado y agobiante, que represente el ruido de un duchazo de información.

El resultado final de todos estos videos se respaldó, a la espera de ser proyectados en el espacio de montaje como parte de una instalación, o ser transmitidos de forma virtual en la pagina web que albergaría la exposición.

#### **2.1.4 Objetos Sónicos**

En este apartado el foco fue la recolección y fabricación de objetos físicos que sirvan como dispositivos sonoros, tanto para armar instalaciones, como para ser utilizados en performances. Cada proyecto de *Objetos Sónicos* tuvo sus propias metodologías, las cuales

se explicarán cronológicamente según fueron integrándose al proceso hasta el momento de ser integrados en la instalación.

El primer objeto fue una escultura sonora. La propuesta consistió en ensamblar un monolito de dos metros de alto hecho de aluminio, mismo que cambiaría su forma inicial immaculada después de servir como receptor de impactos para el performance *Esculpir el Vacío*, el cual consistió en enfrentar la rabia del artista a causa del vacío emocional que sentía, mientras que los impactos sobre el monolito se iban registrando con un micrófono de contacto y un pedal looper.

### **Figura 12**

*Foto del primer performace Esculpir El Vacío*



Fuente: archivo audiovisual del artista

El monolito fue elaborado en un taller de construcción de cocinas de la Plaza Arenas en el que trabajaban con tol, haciéndolo más resistente y pesado y con una sonoridad más resonante e industrial. Este cambio de material no interfirió con el propósito de ser un objeto de impacto resonante, sino que más bien se potenció la resistencia a impactos y prolongó su desarrollo de evolución. Esto hizo que la idea del performance original *Esculpir el Vacío* se expanda, abriendo las posibilidades de experimentación con el monolito, generando nuevas dinámicas de intervención y de ejecución que involucraron nuevos elementos y la participación de otros en este proceso de transformación.

**Figura 13**  
*Monolito metálico en el festival Latop Fest*



Fuente: <https://www.facebook.com/Latopfestival>

Por último, están los dispositivos que formarían la instalación *Portal Neblina* que consistió en generar una instalación de 11 caseteras que entrecruzan sus cintas en una puerta antigua.

El proceso inició con la edición digital de los audios extraídos de los registros del artista en sus derivas. La idea fue formar varios ambientes sonoros, cada uno con una característica particular del cotidiano y con cierto valor para el artista. Estos collages sonoros se regrabaron en cintas recicladas cuyo propósito fue hacer unos largos loops entre 15 a 20 metros de largo, para ser reproducidos en la instalación.

Con las cintas ya grabadas se prosiguió con la elaboración de un set de 10 ejemplares de casetes intervenidos para poder reproducir los loops de cinta. Para ello fue necesario modificar algunos casetes antiguos y sus piezas, como las bobinas plásticas que se les recubrió de fómix junto a la adición de un pequeño trozo cortado de mondadientes, para una mayor tracción de la cinta en movimiento; además de unas incisiones en la cubierta plástica del casete para el ingreso y salida de la cinta. La resolución de este mecanismo, que se reprodujo en los 10 casetes, se dio después de muchos intentos fallidos, desarmando varios, hasta entender su funcionamiento y sus piezas.

**Figura 14**

*Prototipo de casete intervenido*



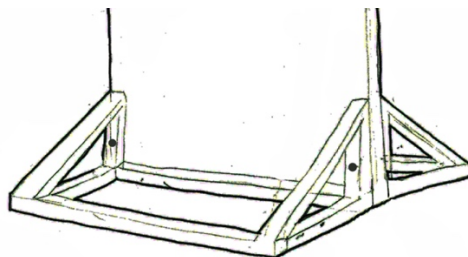
Fuente: archivo del artista

Igualmente se buscaron las caseteras que fueron encontradas una a una de diversas maneras, algunas fueron compradas de segunda mano en el Mercado Arenas, otras fueron donadas por amigos y familiares y otras fueron dadas en trueque por personas que respondieron a posts en redes sociales. Se lograron conseguir 10 caseteras de distintos modelos y dimensiones, las que fueron intervenidas, quitándoles tapas y cortando algunos pedazos de sus corazas plásticas para facilitar la reproducción de las cintas fuera de su formato original.

Por último, se diseñó en la bitácora un soporte para mantener en pie la puerta que sería atravesada por las cintas, el cual fue fabricado por un maestro carpintero. El resultado final terminó como dos soportes triangulares que sostuvieron a la puerta por atrás y por adelante, uniendo los tres cuerpos con dos pernos sujetos de lado y lado. El soporte es desarmable para facilitar el transporte de la puerta.

**Figura 15**

*Dibujo de soporte de puerta*



Fuente: archivo de dibujos editados de bitácora del artista

Los aprendizajes que surgieron de estas metodologías se fueron dando progresivamente en el tiempo, complementándose para dar los resultados que fueron expuestos. En este proceso hubo un vínculo muy agradable entre el compartir técnicas desarrolladas autodidácticamente o de intervención conjuntamente al trabajo colaborativo con otras personas. También fueron enriquecedores los procesos de encomendamiento, los cuales aportaron con conocimientos sobre negociación y de entablar relaciones con talleres.

## CAPÍTULO TRES

### EN LA NEBLINA: RUIDO, MEMORIA, SILENCIO

Esta exposición busca generar mecanismos de visualización de lo perdido en lo cotidiano. La neblina, en esta propuesta, es vista como un fenómeno mental de saturación envolvente de imágenes, sonidos y memorias que habita en el caos del cotidiano. El ruido forma esta neblina como un conjunto de desarmonías audiovisuales, que no permiten la clarificación de memorias permanentes y significativas para alcanzar la paz del ser humano.

*En La Neblina: ruido, memoria, silencio* se presenta un sistema de seis obras conformadas por instalación audiovisual, archivo, video-arte y performance, que dialogan entre ellas para formar una atmósfera saturada y de misterio. La propuesta buscaba generar un circuito laberíntico hacia lo desconocido. El montaje y su registro fueron desarrollados en el Subsuelo II del Centro Cultural de la PUCE, para ser trabajados en post-producción, y exponer el resultado final de la propuesta en formato virtual en la página web [www.mysteryboxsurprise.com](http://www.mysteryboxsurprise.com).

En los siguientes párrafos el artista va a describir el detalle de las obras realizadas:

### 3.1 LA OBRA

#### 3.1.1 Portal Neblina

Es una instalación sonora que sitúa una puerta de casa antigua parada en medio de una sala, mientras diez caseteras están dispuestas sobre bases por toda la sala, éstas reproducen unos loops de cinta que las conectan con la puerta a través del orificio del picaporte, el cual está microfoneado con una pastilla para guitarra y un micrófono de contacto, estos dos están conectados a una consola con efectos y pedales, lo que provoca

una amplificación de las vibraciones absorbidas por la puerta y el sutil recorrido de las cintas en contacto con la madera. Esta instalación trata sobre el transitar de los espacios en el cotidiano. La puerta representa el espacio de transición y el eje, entre diversos mundos de lo colectivo, percibidos desde lo personal. Una experiencia que busca la fusión entre lo exterior y lo interior.

### **3.1.2 Océano JVC**

Es un corte de archivo de video de 420 clips, grabados con una cámara digital marca JVC, entre el año 2017 y el 2020. El archivo se muestra como una serie de 12 cuadrículas, formadas por 35 clips reproducidos en loop cada una, para formar una cuadrícula más grande e interactiva.

El fin de este archivo fue generar fragmentos de contemplación y observación de la vida cotidiana a través del registro y de darle un orden a esas experiencias en su estado puro, para poder ser revisitadas con mayor facilidad, acompañadas de un contexto de un tiempo cercano.

### **3.1.3 Reminiscencia**

Es un video-arte de 118 segundos de duración, diseñado a partir de un archivo de video personal. Adaptando sus imágenes a una coreografía, animada cuadro por cuadro, de un duchazo. *Reminiscencia* representa los recuerdos que se mantienen impregnados en el cuerpo, en la mente y en los rituales, y cómo estos adquieren nuevas formas en su desplazamiento, entendidos como un proceso unísono e integral en desarrollo.

### **3.1.4 Esculpir el vacío**

Un performance que permuta en el tiempo y en el espacio, manifestándose por medio del contacto con un elemento industrial, variable y con características sónicas. Se enfrenta contra la angustia personal y busca generar una catarsis ante el vacío existencial acumulada.

### **3.1.5 Memorias de un Réquiem**

El resultado de este proceso terminó por convertirse en un *meta-video-performance* (termino inventado por el artista) conmemorando otro video-performance, con una duración de 12 minutos. Éste manifiesta un ritual fúnebre, que da una nueva vida a objetos que perdieron a su dueño en lo desconocido. Se resuelve con una proyección sobre un tubo de escape, que pertenecía al auto que sale en el video, mientras el artista se ubica como testigo de su propio luto, al mismo tiempo que suena la última obra escrita por su padre, a modo de réquiem.

### **3.1.6 Evadir el silencio es cosa de todos los días**

Una serie de video-arte que trata sobre la percepción de prácticas rutinarias, donde el malestar y la inconformidad individual impregnan con ruido estas prácticas del no recuerdo para no sentir. Las escenas están logradas a partir del juego con el recurso del chroma y su edición. La propuesta termina mostrando un montaje de unas televisiones fantasma que transmiten los videos de la serie, haciendo referencia a unas prácticas y hábitos que cuestan ser vistas y aceptadas, pero que están presentes entre las sombras.

### **3.1.7 Mysteryboxsurprise.com**

*Mysteryboxsurprise.com* es la pagina web que vincula el resultado de una búsqueda personal entrelazada con lo colectivo, así la web cumplirá el rol de plataforma, extendiéndose al ciber-espacio y entablará nuevas dinámicas de producción. *Mystery Box* es el inicio, una puerta misteriosa a un laberinto desconocido, para encontrarse hay que perderse, una militancia que responde a lo absurdo de lo cotidiano.

Las obras mencionadas, no están cerradas, de hecho, buscan iniciar procesos de investigación abiertos que se sigan desarrollando en el futuro. El artista al observar el

conjunto de las obras realizadas puede identificar con mayor claridad sus propios procesos, que responden a una exploración de abrir nuevas puertas para ir desarrollándose indagando en el devenir.

### **Figura 16**

*Logo oficial de Mystery Box Surprise*



Fuente: [www.mysteryboxsurprise.com](http://www.mysteryboxsurprise.com)

## **3.2 MEMORIA DE MONTAJE Y REGISTRO**

La experiencia de montaje fue muy enriquecedora, hubo muchos aprendizajes inesperados que se fueron dando en el camino, pues el proceso tuvo que adaptarse y ser reconfigurado constantemente debido a la pandemia y las dinámicas de distanciamiento. Esto marcó las reglas del juego, donde la planificación tenía que ser ágil y siempre con un plan de emergencia o alternativo, para lograr apropiadamente el montaje.

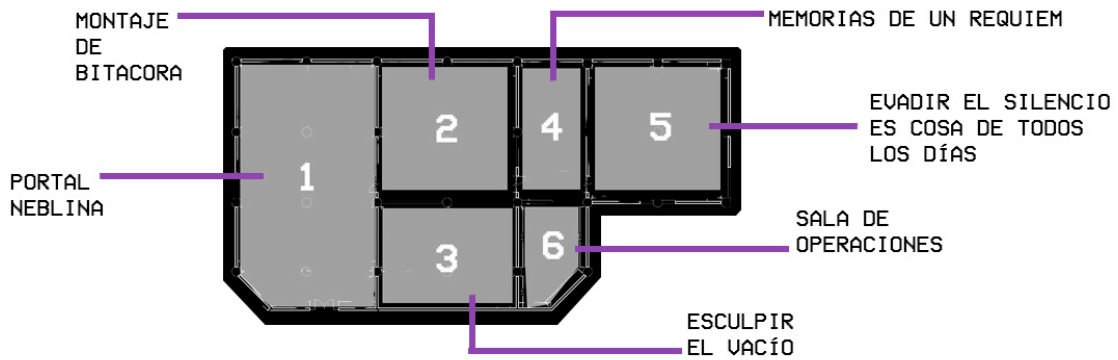
En septiembre del 2020 se hacen los cortes en el desarrollo de los archivos y la reserva del Subsuelo II del Centro Cultural de la PUCE para el montaje, el cual contaba con las condiciones idóneas para el concepto de la exposición. Se llevo a cabo entre el 12 y el 30 de abril del 2021. En enero del 2021 se decide realizar la exposición virtual y no presencial, debido a las condiciones planetarias de pandemia. Tal decisión modificaría el concepto de la muestra, su planificación y montaje.

*Ver anexo 3*

Una vez maquetada la idea del montaje, se empezó el reclutamiento del personal para el montaje, rodaje y registro de las obras. Debido a las restricciones de la pandemia solo podía tener un equipo reducido de personas. El personal tenía que ser capacitado en rodajes filmicos y apto para manejo de equipos profesionales, por lo que se contrató a tres jóvenes cineastas.

**Figura 17**

*Mini mapa de Sub-suelo II y disposición de obras*

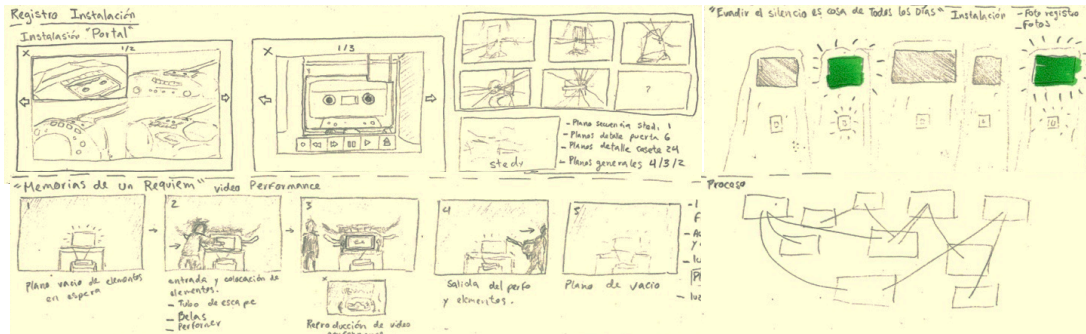


Fuente: archivo personal del artista

Llegado el mes de abril se hizo una reunión de pre-producción con todo el equipo que sería parte, donde se les explicó la exposición y el enfoque de registro que se quería lograr.

**Figura 18**

*History boards para montaj*



Fuente: archivo personal del artista

La primera semana de montaje estuvo dedicada primeramente al transporte de todos los implementos que serían instalados en el Subsuelo II. Ya con todo listo en los establecimientos de la universidad, se puso en acción la disposición de los elementos de forma general en las cinco salas que fueron utilizadas, entre ellos bases y biombos facilitados por el Centro Cultural, para luego ser ordenados adecuadamente por el artista. Los siguientes días se dedicaron al montaje de las obras.

Desde la segunda semana, con las obras ya montadas, se ingresó con el personal de rodaje, y el equipo necesario para el registro. Se hizo el diseño de iluminación general, resolviendo una distribución que lograra cubrir todas las obras.

Con el diseño de iluminación planificado, se inició el montaje de iluminación de la sala uno. La producción empezaría por el rodaje de la instalación más grande, *Portal neblina*. El registro fue el más extenso y detallado de todas las obras que fueron grabadas, debido a la cantidad de planos que requería y la complejidad del funcionamiento para ser filmada. La obra demoraría una jornada entera para todo su registro, la resolución y grabación del audio terminarían por resolverse en post-producción.

### **Figura 19**

#### *Imágenes de registro de instalaciones en Subsuelo II*



Fuente: archivo personal del artista

*Revisar más material en Anexo 4 , 5 y 6*

En el segundo día de rodaje, se desplazó el equipo de iluminación a las salas tres y cuatro para grabar la realización de los performances *Memorias de un réquiem* y *Esculpir el vacío*. Esta jornada sería la más intensa emocionalmente de toda la producción. Debido a las

temáticas abordadas. El último día, finalizó con el registro de la instalación de televisiones para la obra *Evadir el silencio es cosa de todos los días*, donde nuevamente se utilizó el recurso del croma en las pantallas. Ese mismo día se guardaron todos equipos de grabación y recogidos de la universidad.

### Figura 20

#### *Imágenes de registro performances en Subsuelo II*



Fuente: archivo personal del artista

Al término del rodaje de las obras, el artista montaría un ejercicio de bitácora desglosada en una de las paredes de la sala dos, en la que se puso en evidencia la estructura visual del proceso hasta ese punto, relacionándola con la experiencia. Todo lo registrado en la fase de rodaje se guardó, mientras el proceso era asimilado, para ser editado y colerizado meses más tarde en post-producción, además del desarrollo de todo el apartado de audio de la producción donde se intentaría simular y recrear la reverberación del Subsuelo II.

La experiencia de montaje y rodaje, además de ser una vivencia única, fue muy enriquecedora y exigente para el artista, puesto que ejercería durante el trayecto del proceso los roles de: director del proyecto, director de arte, performer, productor y asistente de producción.

Las obras finalizadas se empezarían a trabajar conjuntamente con un programador profesional para el desarrollo de la expo virtual y la pagina web. Este proceso se llevó a cabo durante los meses de octubre y noviembre del 2021. Finalizando La exposición que se inauguraría en el mes de diciembre del 2021.

## CONCLUSIONES

- El proceso de transitar por el cotidiano con una mirada más contemplativa y espontánea, me permitió adentrarme más allá de lo que creí evidente, dimensionando mi relación con mi entorno cercano, que pese a estar ahí desde siempre, había perdido la capacidad de sorprenderme y de disfrutar de sus pequeños detalles.
- En el ejercicio de darle un nuevo valor al entorno pude proyectar mis emociones de manera auténtica, validándolas y otorgándoles un espacio a través de mi expresión. Pude darme cuenta que el reconocer aspectos positivos y negativos de mi entorno me permitieron reconocer mis propios sentires tanto de vulnerabilidad como de evasión.
- El hecho de haber planteado un proyecto de carácter multidisciplinar hizo que en el proceso el proyecto se complejizara, lo cual demandó varios retos que propiciaron nuevas formas de producción y de resolución de problemas, sobre la marcha.
- El poder darle espacio al ruido de forma artística, como un símbolo de saturación mental, emocional y sensorial, provocó una serie de catarsis que abrieron canales de liberación, perdiendo presencia en el interior y permitiendo dar espacio a nuevos sentires.
- Los procesos implementados para llevar a cabo el presente proyecto desplegaron líneas de interés artístico o investigativo, desde la experimentación en el devenir que se espera continuar desarrollando a futuro.

## BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, C. [ Claudio Alvarez Terán]. (2017, 17 diciembre). *La sociedad del Cansancio* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zPNbDDxysk0>

Álvarez, C. [Claudio Alvarez Terán]. (2018, 30 marzo). *En el Enjambre* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eyfPcwupxFo>

Bernabéu, E. (2017). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar. *ReiDoCrea*, 6(2), 16-23.

Amorín, V [ Music Radar Clan] (2020-diciembre) NOISE: CUANDO LA MÚSICA SE VUELVE RUIDO...O ALREVÉS. [Video] YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=NKDRLcArQkE&t=630s>

Brea, J L (2008) Transformaciones de las practicas artisticas en la era del Capitalismo cultural y sociedades. Libro electrónico <http://libros.metabiblioteca.org/handle/001/426>

Cendo, R. (2012, 13 enero). Por una música saturada. *Sulponticello*, 30(1). [http://2epoca.sulponticello.com/wp-content/uploads/2012/01/20120102\\_PDF\\_por-una-musica-saturada\\_rafael-cendo.pdf](http://2epoca.sulponticello.com/wp-content/uploads/2012/01/20120102_PDF_por-una-musica-saturada_rafael-cendo.pdf)

CogniFit (s.f) Memoria. Una de nuestras funciones cognitivas fundamentales <https://www.cognifit.com/es/memoria>

Del Rosario, M., & López, A. (2013). *Memoria y fragilidad : El arte como resistencia al olvido* [Ebook] (1st ed., pp. 55-59). Bogota: Universidad Icesi. Retrieved from [https://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/bitstream/10906/68633/1/memoria\\_fragilidad\\_arte.pdf](https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/68633/1/memoria_fragilidad_arte.pdf)

Díaz, J. L. (2009). Persona, mente y memoria. *Salud Mental*[online] Vol 32 Nro 6 513-526. disponible en: <[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-33252009000600009&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-33252009000600009&lng=es&nrm=iso)>.

Fernández H, C., Rivas E, R., Prudent S, E., Videla, E., Hevia J, E., Escobar, M., & López G, L. (2012). *Archivo y memoria. La experiencia del archivo oral de Villa Grimaldi*.

Corporación Parque por La Paz Villa Grimaldi. Instituto de la comunicación e imagen, Universidad de Chile. <http://villagrimaldi.cl/wp-content/uploads/2011/07/Libro-Archivo-Oral-Final1.pdf>

Jelin, E. (2001). *Los trabajos de la memoria*. España: Siglo Veintiuno de España Editores, s.a.

Lvovich, L. (2007) Radio y música concreta. De máquinas y expresión. UNR Editora Vol 12

Martín Domingo, A. (2014) Apuntes de Acústica. <https://oa.upm.es/23098/>

Mendoza, J. (2005). Exordio a la memoria colectiva y el olvido social. *Athenea Digital: Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 8, 1-26. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-64508>

Motte-Haber, H. (2009). Concepciones del arte sonoro. *CCEBA* (96), pp.20-26.

Norac, C., Poulin, S., & De Sterck, G. (2012). *En el país de la memoria blanca* (1st ed., pp. 2-128). Quebec: Cartoné.

Picharco, C. (2-dic-2019) La poderosa tecnología 5G. Los retos para el diario vivir. <https://www.pressreader.com/dominican-republic/listin-diario/20191202/282183652914271>

Priego, C. (1985) Algunas reflexiones sobre el Autorretrato. *Revista anual de historia del arte* Nro 5 pp 177-204 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=72636>

Kentridge, W. (2008). *Yo no soy yo, el caballo no es mío* [Video]. Johannesburgo: Catherine Meyburgh.

Kentridge, W., 2017. *William Kentridge, I am not me, the horse is not mine* | Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. [online] Museoreinasofia.es. Available at: <https://www.museoreinasofia.es/multimedia/william-kentridge-i-am-not-horse-not-mine> [Accessed 9 March 2021].

Ricœur, P. (2004). *La memoria, la historia, el olvido* [Ebook] (1st ed., pp. 20-223). Buenos Aires: Fondo de cultura económica. Retrieved from <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/RICOEUR-P.-La-memoria-la-historia-el-olvido-LAV.pdf>

Rodríguez, R. M. (2020) *Memoria, tipos de memoria y procesos* <https://knowalzheimer.com/memoria-tipos-de-memoria-y-procesos/>

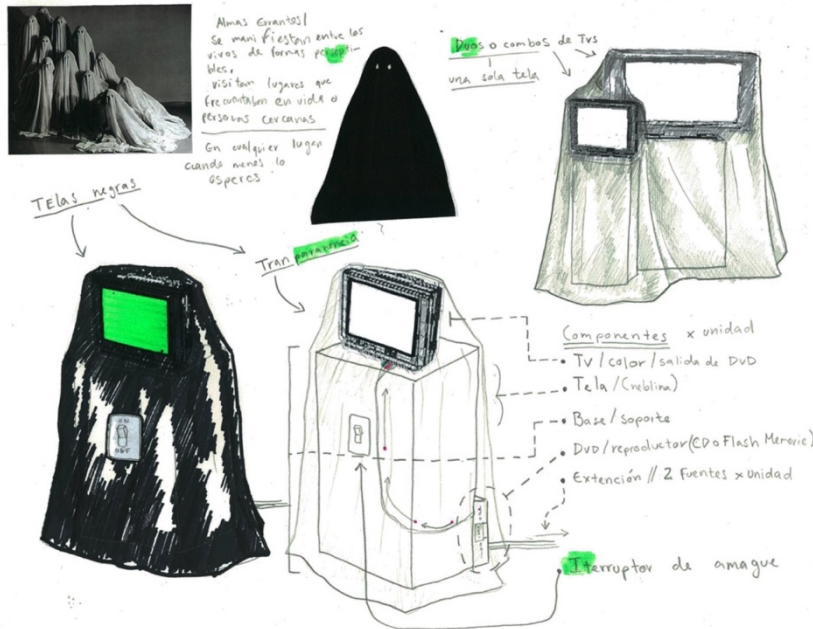
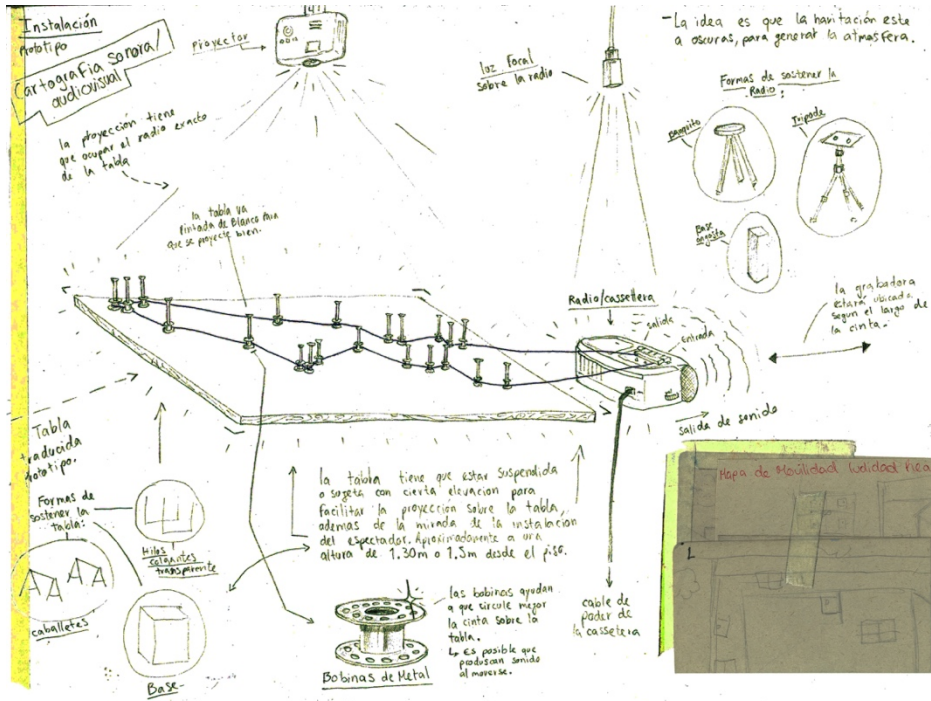
Russolo, L. (1913). El arte de los ruidos. Manifiesto futurista [Libro electrónico]. En *El arte de los ruidos. Manifiesto futurista* (pp. 8-14). Fac.Bellas artes.UCLM. [http://cc-catalogo.org/site/pdf/Russolo Luigi El arte de los ruidos Manifiesto Futurista.pdf](http://cc-catalogo.org/site/pdf/Russolo_Luigi_El_arte_de_los_ruidos_Manifiesto_Futurista.pdf)

Sant, G. (2007). *Paranoid Parck* [Film]. Bélgica: MK2, IFC Films.

ANEXOS

Anexo 1

Bocetos de propuestas de obras e instalaciones. Escaneo original

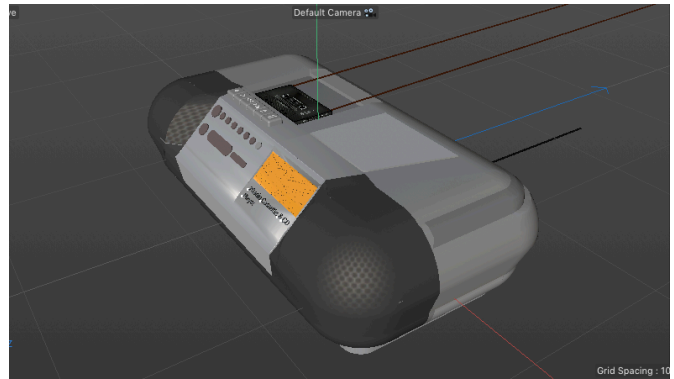


Fuente: bitácora escaneada del artista. Archivo personal.

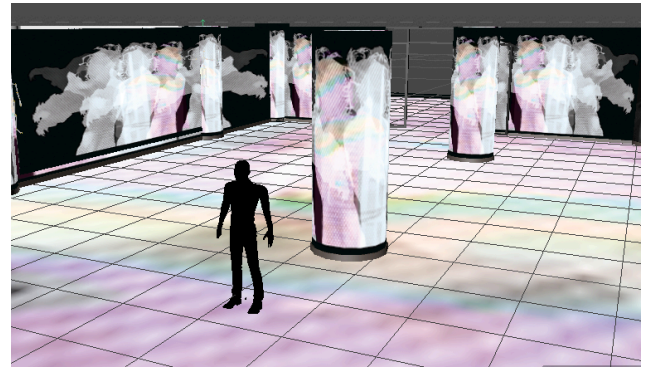
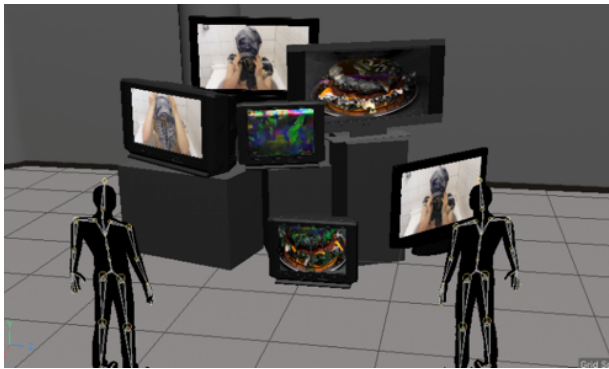


### Anexo 3

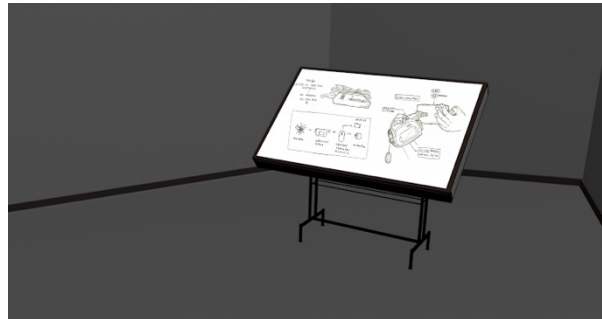
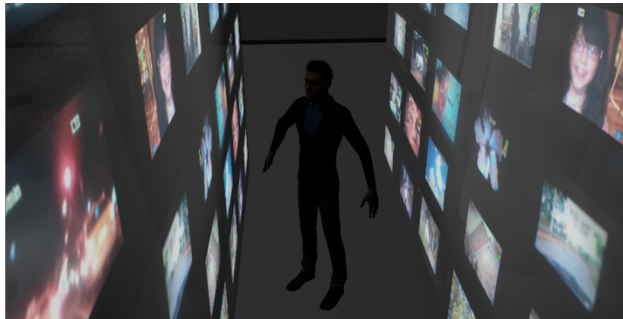
*Bocetos de montaje 3D Portal Neblina*



*Bocetos de montaje 3D Evadir el silencio es cosa de todos los días y Reminiscencia*



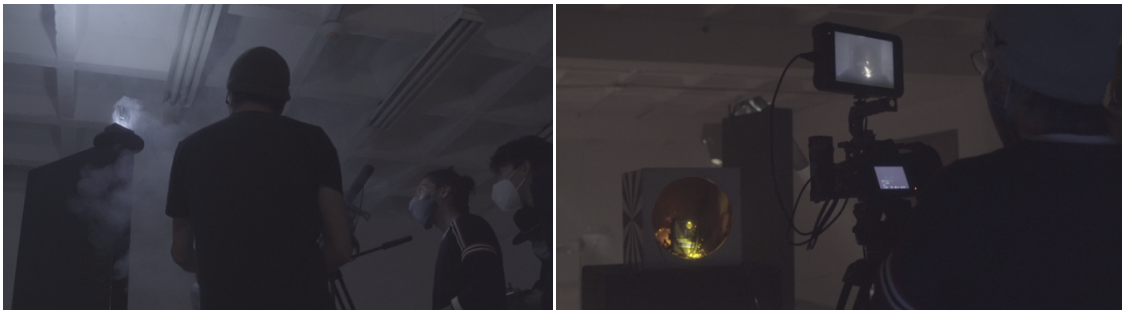
*Bocetos de montaje 3D Oceano JVC y Bitácora sobre una mesa de luz*



Fuente. Archivos digitales del artista

Anexo 5

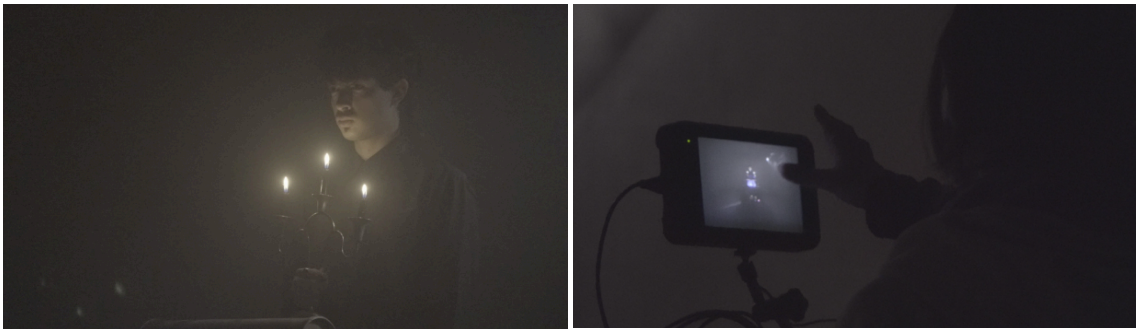
*Montaje y rodaje de la instalación Portal Neblina*



*Fotos: Lissette Von Lippke*

Anexo 6

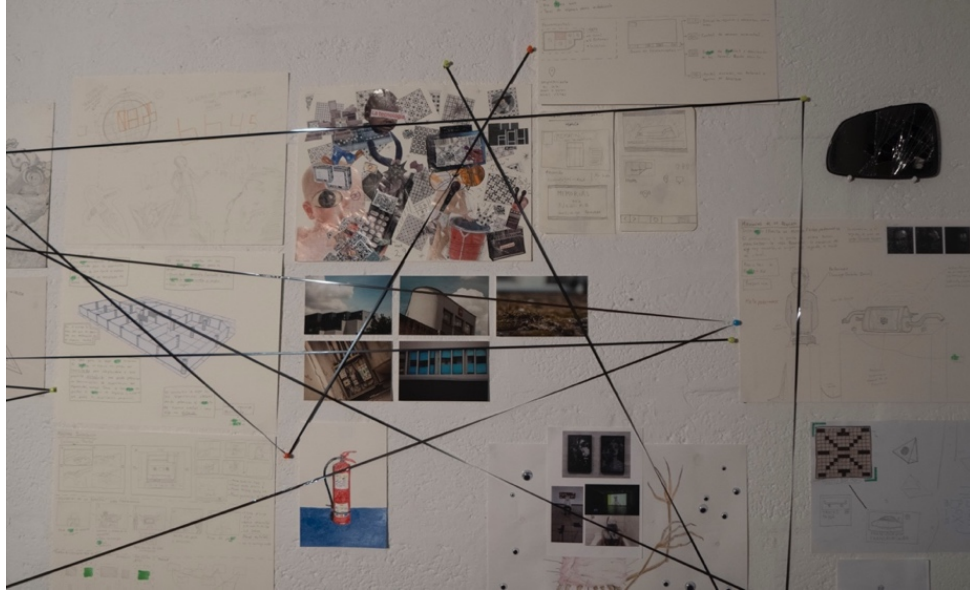
*Registros en bitácora – Paseos con Burbuja*



*Fotos: Lissette Von Lippke*

Anexo 7

*Montaje de Bitácora en el Subsuelo II*



Fotos: Juan Martín Yépez